

DIGIPLAY EQUIPAMENTOS ELÉTRONICOS DA AMAZÔNIA LTDA

Rua Acará, 203 / Bloco "B" – Parte /

Distrito Industrial / CGC - 04.155.123/0001-52

Produzido na Zona Franca de Manaus/AM – Indústria Brasileira

Distribuição e Assistência Técnica:

Tecmachine Comércio e Assistência Técnica de Máquinas Ltda.

© M 1979
® e TM - Trademarks Mattel Inc.

MATTEL ELECTRONICS®

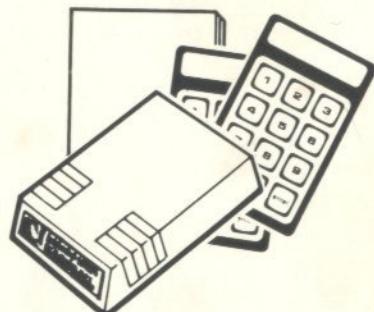
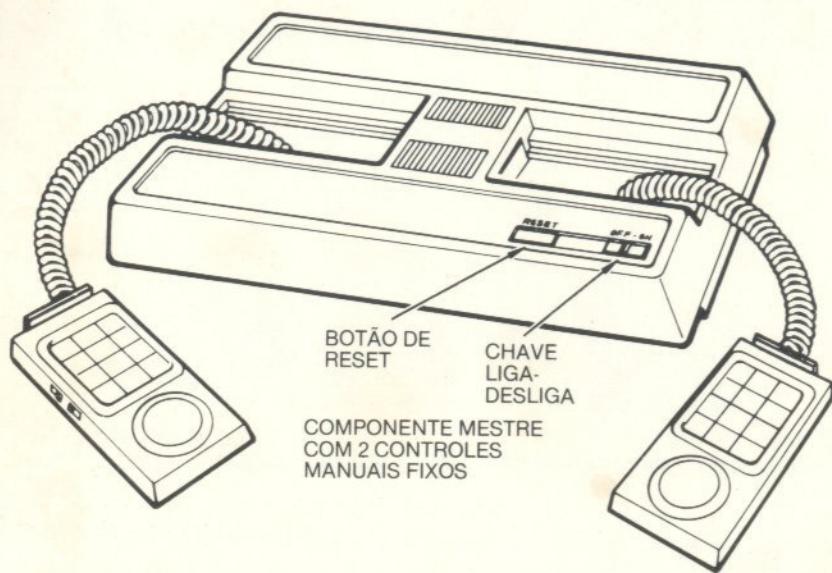
Intellivision® A Inteligência na Televisão

Intellivision®



VIDEO GAME
MANUAL DE INSTRUÇÕES

AO ABRIR A CAIXA VOCÊ ENCONTRARÁ AS
SEGUINTE PARTES:

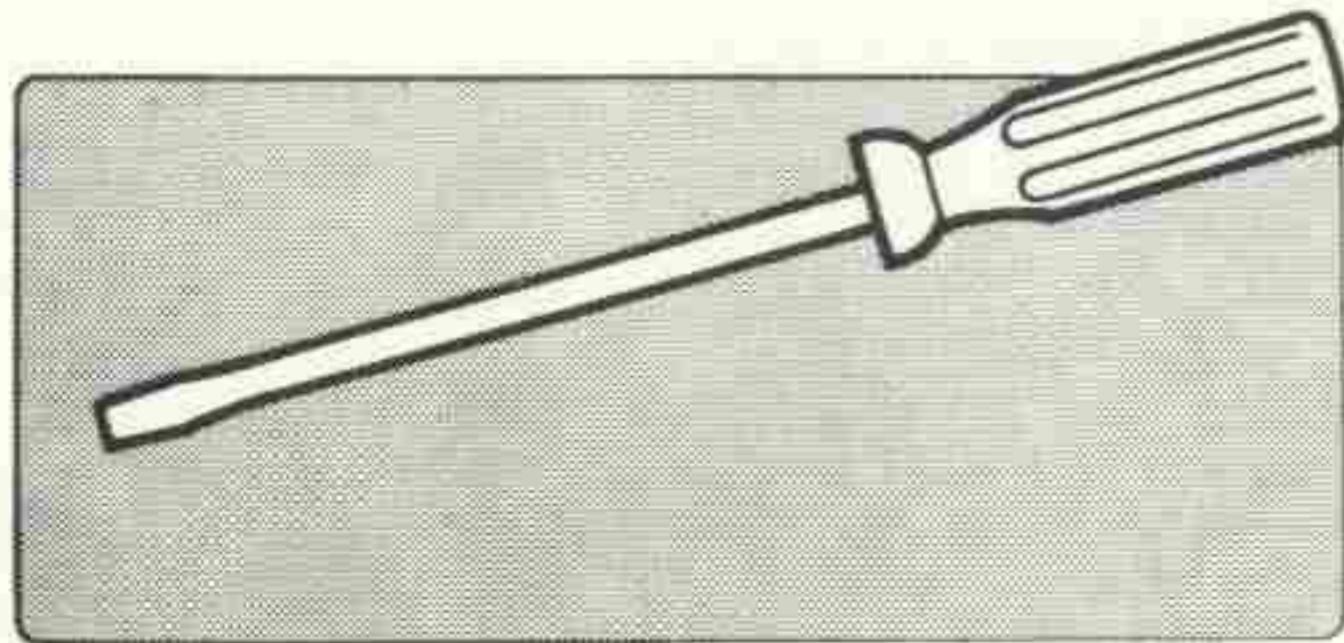


UM CARTUCHO COM MANUAL
DE INSTRUÇÕES
E 02 PAINÉIS DE TECLADO

COMO CONECTAR A CAIXA DE CHAVE DE ANTENA

A caixa da chave de antena lhe permite usar seu aparelho de TV, seja para a programação normal de televisão ou para o Intellivision. Após a instalação desta caixa, um simples movimento da chave lhe permite fazer a sua escolha.

A CONEXÃO DA CAIXA DE ANTENA É FÁCIL. BASTA SEGUIR OS SEGUINTE PASSOS.



A ÚNICA FERRAMENTA NECESSÁRIA É UMA CHAVE DE FENDA SIMPLES

Desligue o fio da antena VHF (se houver) do seu aparelho de TV e ligue-o na caixa da chave de antena.

Ligue o fio de antena da caixa da chave aos parafusos do terminal de antena VHF do aparelho de TV.

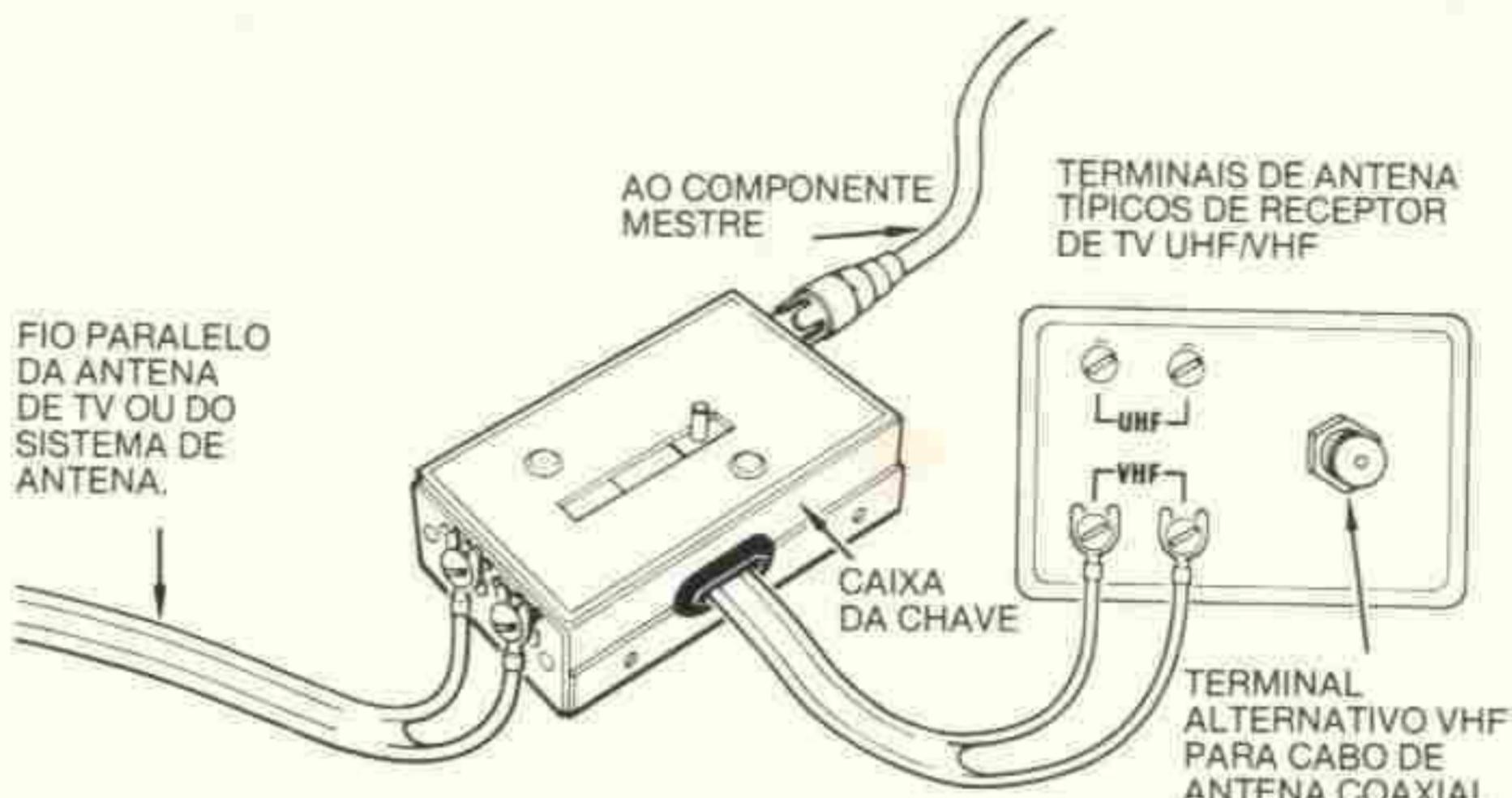
IMPORTANTE!

Se não observar alguma das seguintes regras, você poderá provocar interferência em aparelhos de TV próximos.

- Nunca amarre cabos soltos aos seus terminais de antena enquanto estiver usando o console.
- A caixa da chave de antena já vem com seu próprio fio de antena. Este não deve ser substituído por um fio mais comprido da caixa até o aparelho de TV.
- Não amarre o fio de antena da caixa da chave a nenhuma antena de TV ou cabo-saída de TV.

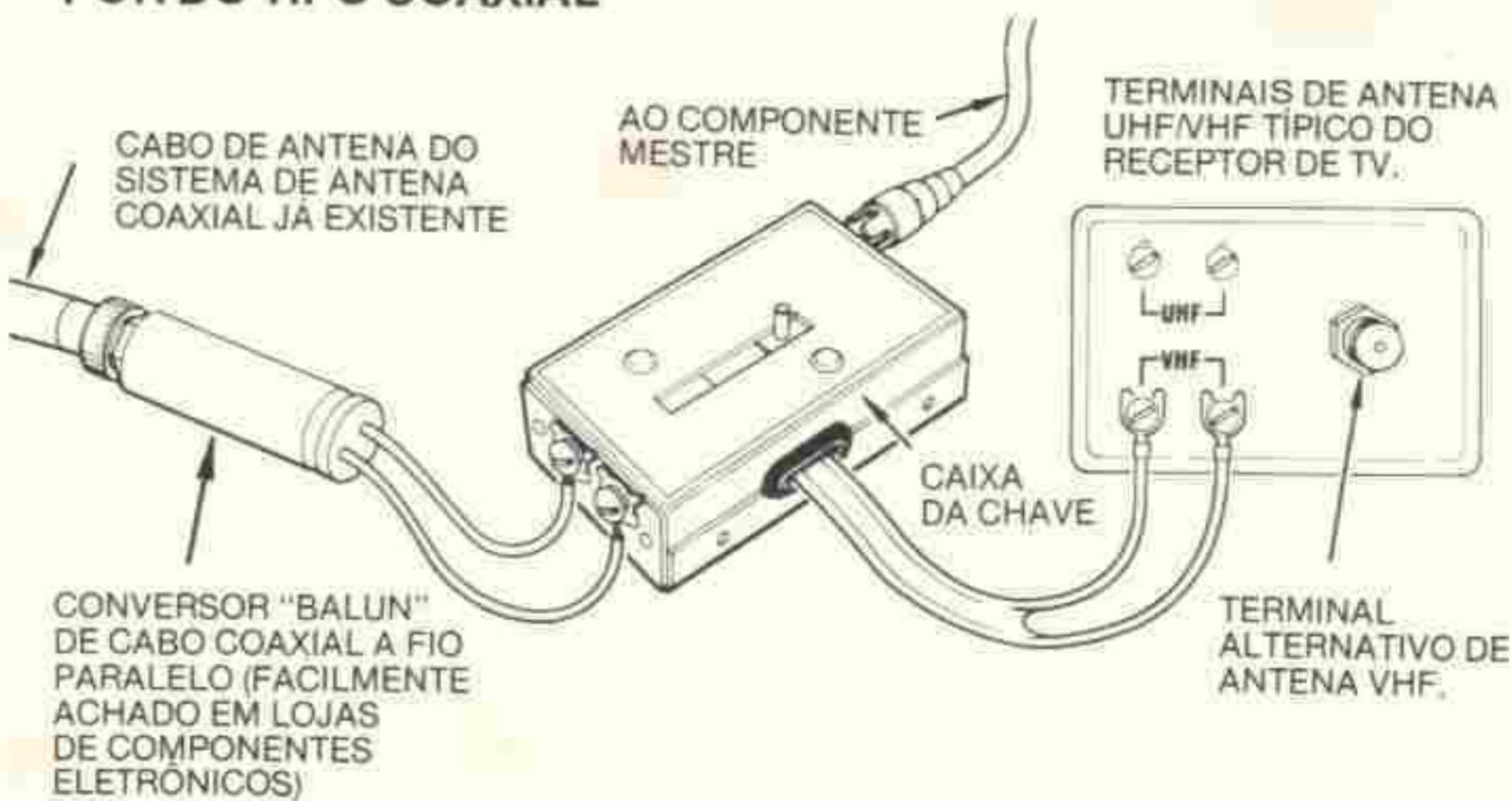
QUANDO O CABO DE ANTENA USADO FOR DO TIPO "FIO PARALELO"

CONECTAR A CAIXA DA CHAVE COMO SEGUINTE:



NOTA: Não será necessária nenhuma modificação na sua conexão de antena UHF.

QUANDO O CABO DE ANTENA USADO FOR DO TIPO COAXIAL



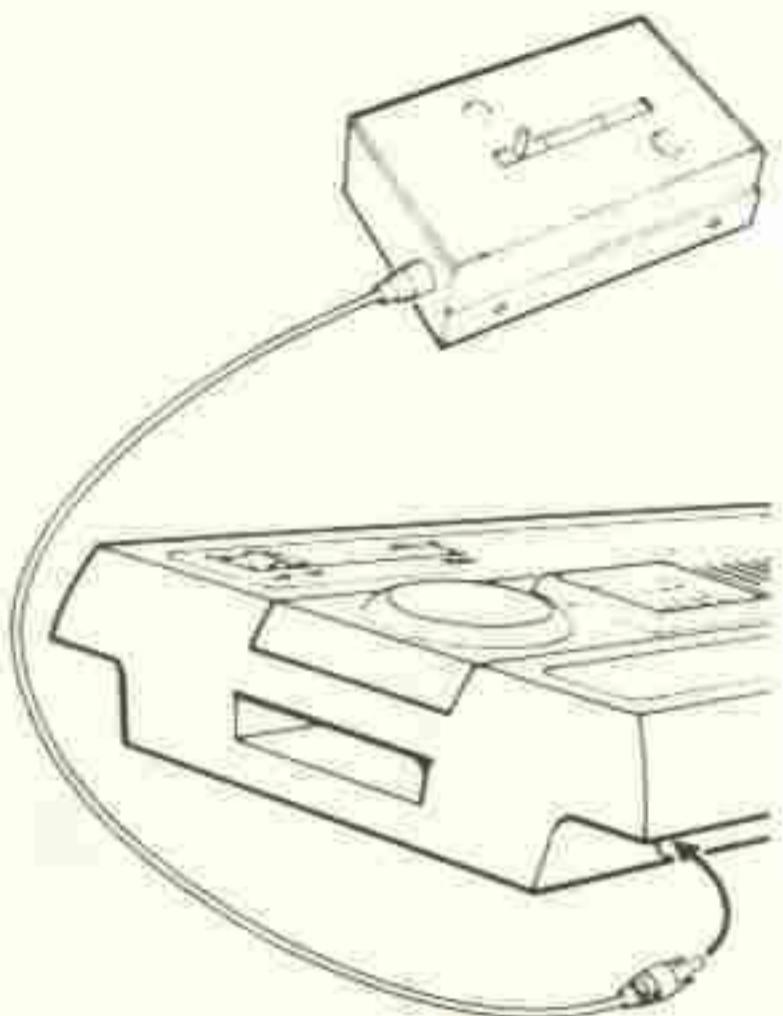
NOTA: Siga as instruções dadas no manual do proprietário do seu aparelho de TV, ou na tampa traseira do mesmo, para fazer a escolha entre o terminal VHF alternativo "coaxial" ou os terminais VHF do fio paralelo. Você deverá escolher os terminais VHF do tipo fio paralelo enquanto usar a caixa da chave de antena do Intellivision.

PREPARE SEU CONSOLE

1

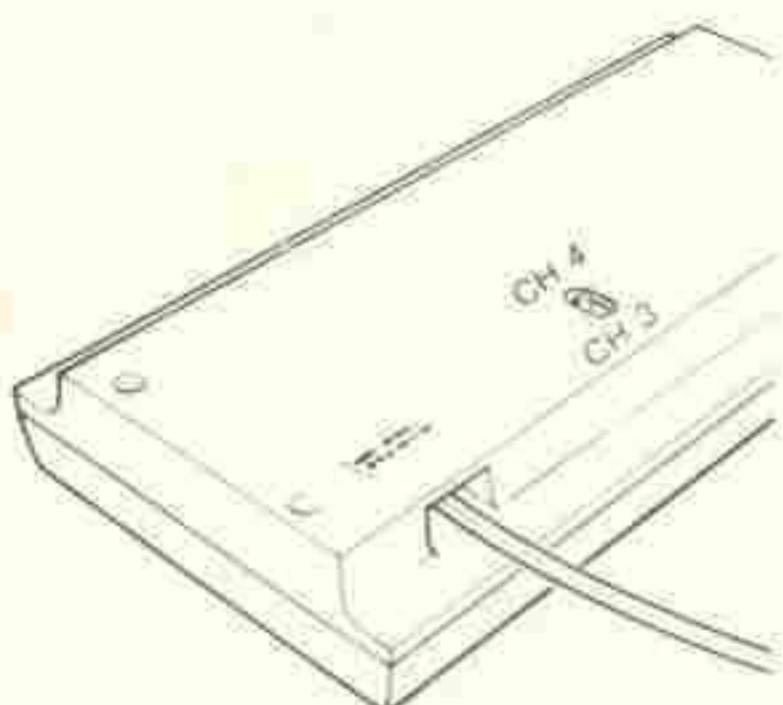
Conecte o cabo da caixa da chave de antena a ela, inserindo-o no soquete indicado como "jogo". Ligue o outro extremo do cabo no soquete do console na parte posterior, do lado direito. Não faz diferença qual o lado do cabo é ligado na caixa, o cabo é simétrico.

A sua caixa da chave Intellivision vem com uma parte posterior adesiva, a fim de poder ser instalada na parte traseira do seu aparelho de TV. Basta tirar a fina cobertura de papel para deixar exposta a superfície adesiva e apertar a caixa firmemente no local escolhido para a montagem.



2

Vire o console, com a parte superior para baixo, observará uma chave rotulada "CH3-CH4". No caso em que o canal 3 seja um canal de televisão normal na sua cidade, ou um canal utilizado para circuito interno, deve-se colocar a chave na posição de CH4. Se pelo contrário, o canal 4 for uma estação de canal normal de televisão ou um canal utilizado para circuito interno, colocar a chave na posição de CH3. Se ambos canais 3 e 4 são canais normais de televisão ou canais de circuito interno, mover a chave para o canal que tiver a recepção mais fraca. (se você receber o canal 3 melhor do que o canal 4, mova a chave para o canal 4, ou vice-versa).



3

Ligar o cabo de força do console numa tomada de 120 volts. O pino da tomada do console não deve ser ligado a uma saída de 220 volts.

4

Colocar a chave da antena na posição jogo.

5

Ligue o seu aparelho de TV.

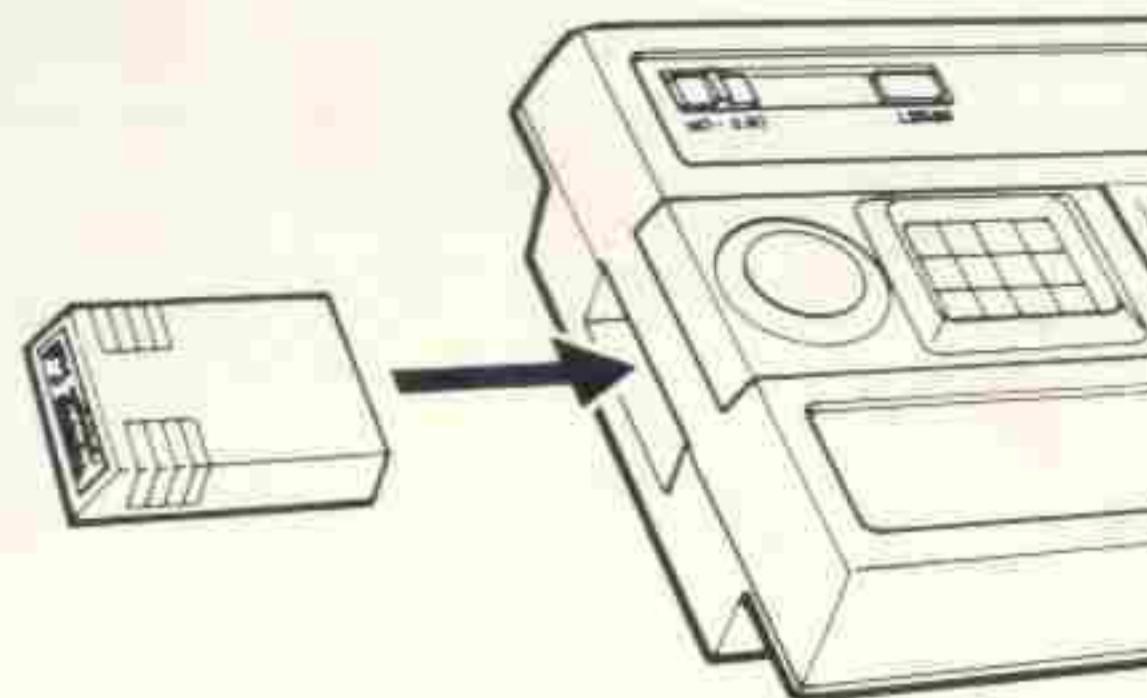
6

Sintonize seu aparelho de TV no canal 3 ou 4 dependendo do canal em que você posicionou o console no passo 2. Se o console ficou com a chave na posição CH3, ligue o seu aparelho de TV no canal 3. Se o console ficou com a chave na posição CH4, ligue o seu aparelho de TV no canal 4.

COMO INSERIR O CARTUCHO A INSERÇÃO DO CARTUCHO É SIMPLES. BASTA SEGUIR AS INSTRUÇÕES:

1

Segure o cartucho de forma que o nome do jogo possa ser lido corretamente na parte de cima.



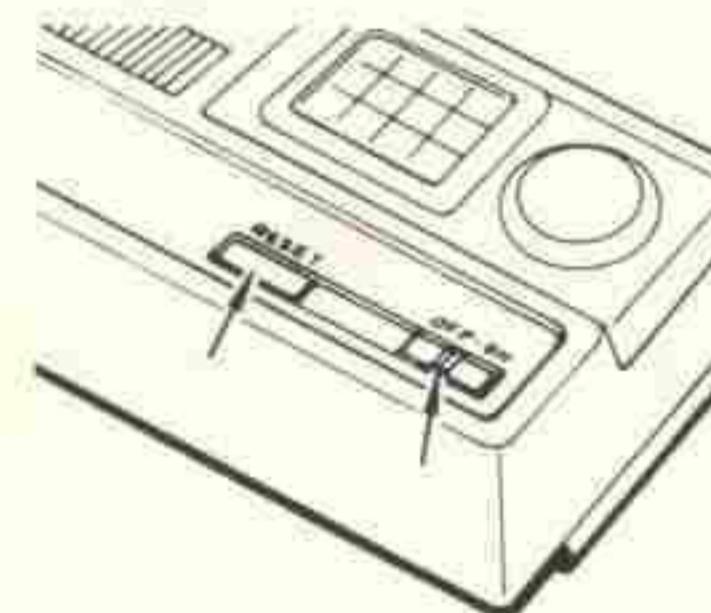
2

Insira o cartucho na fenda do lado direito do console. Insira-o firmemente até verificar que ele está preso, mas não tente forçá-lo. Para retirar o cartucho, simplesmente puxe-o para fora da fenda. O console deve permanecer na posição OFF (desligado) durante a colocação e retirada do cartucho, assim como quando o sistema não estiver sendo utilizado.

COMO USAR O CONSOLE

1

Ligue o seu aparelho de TV.



2

O cartucho pode ser introduzido antes de ligar o aparelho de TV. Se isto não tiver acontecido, introduza o cartucho e ligue o console. A primeira coisa que você verá aparecer na tela é o nome do jogo.

NOTA: No caso de não aparecer imagem na sua tela ou aparecer uma sequência de informações não racionais, verifique se o cartucho está inserido corretamente, se o aparelho está ligado e se todas as conexões foram feitas corretamente. Se tudo estiver certo, simplesmente aperte o botão de RESET na parte superior do console. Isto deve resolver o problema. O que aconteceu foi que o programa do jogo foi começado no lugar errado. Apertando o botão de RESET faz-se com que o computador reinicie do começo.

3

Ajuste o controle de sintonia fina do aparelho de TV no canal 3 ou no canal 4. Se estes canais são normalmente usados, possivelmente estejam mal ajustados.

4

Ajuste o controle de sintonia fina de VHF do aparelho de TV para obter a melhor imagem e som possível. Se o seu aparelho tiver controle automático de sintonia fina (AFT), este deve permanecer ligado. Se houver dificuldade para achar o melhor ponto de sintonia, tente ajustar a sintonia fina com o controle de AFT desligado. Ajuste os controles de volume, contraste e saturação de cor, até obter um nível agradável na sua imagem. Uma descoloração gradativa das áreas brancas na imagem do jogo, indica que os controles de brilho e contraste não estão na posição certa.

5

Siga as instruções de jogo que constam no cartucho que estiver usando.

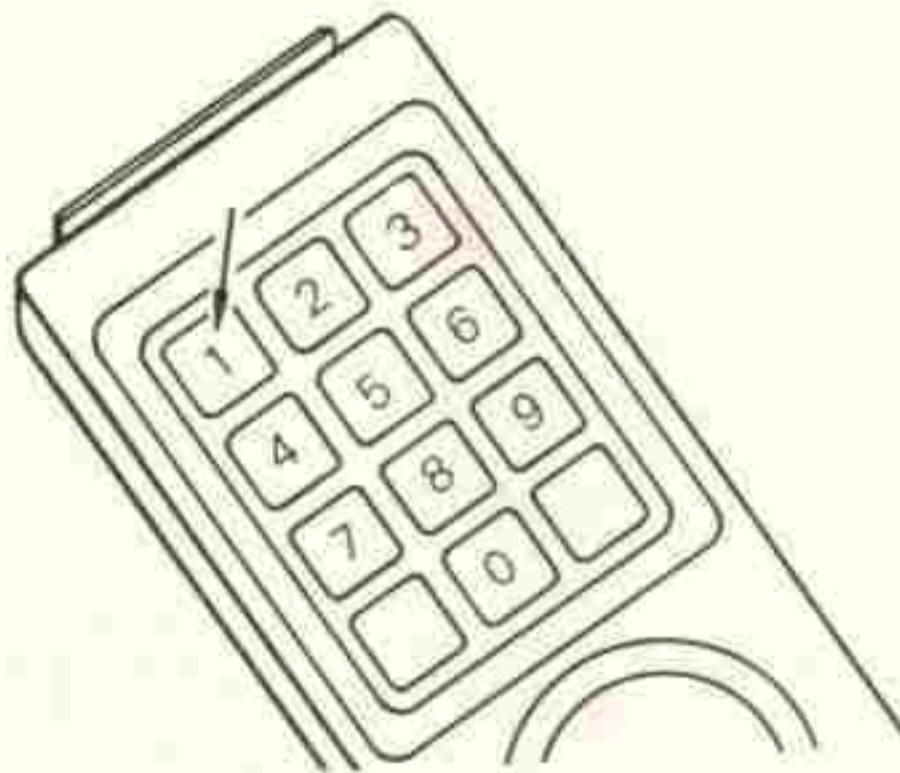
6

Se quiser recomeçar o jogo a partir de um ponto qualquer do mesmo, deve simplesmente apertar o botão de RESET.

CÓDIGO DE INTERRUPÇÃO DE JOGO E O APAGAMENTO AUTOMÁTICO DA TELA.

Se por qualquer motivo você deseja interromper o jogo, use o código de interrupção no seu Controle Manual. Basta apertar simultaneamente as teclas 1 e 9 em qualquer um dos Controles Manuais.

Isto provocará o apagamento de imagem na tela e congelará o jogo no ponto em que você o deixou. Para recomeçar o jogo é só apertar uma tecla qualquer em qualquer um dos dois CONTROLES MANUAIS e o jogo começará do ponto em que foi deixado.



Se você abandonar o jogo sem usar o CÓDIGO DE INTERRUPÇÃO o console apagará automaticamente a imagem após 5 minutos. Para voltar a imagem a tela, você deverá simplesmente apertar uma tecla qualquer em qualquer um dos controles manuais. A finalidade deste recurso é eliminar a possibilidade de uma impressão permanente de uma imagem na sua tela.

COMO VOLTAR O SEU APARELHO DE TV À PROGRAMAÇÃO NORMAL:

1

Deslize a chave liga-desliga para a posição DESLIGA (OFF)

2

Deslize a chave da caixa da chave de antena de jogo para TV.

OS CONTROLES MANUAIS

O console contém dois controles manuais fixos por meio de um cabo em espiral.

Partindo do princípio que os Controles Manuais são peças decisivas no desenrolar de qualquer jogo, é bom você segurar um dos Controles Manuais, antes de iniciar o jogo a fim de se familiarizar com o uso do mesmo.

Você verá que o teclado é composto de 12 teclas. Elas são utilizadas para introduzir dados no sistema. Junto com cada cartucho, vêm 2 painéis para serem colocados sobre os teclados dos dois controles. Estes painéis são específicos para cada jogo, e determinam a forma em que as teclas estão relacionadas com o cartucho. Deslize o painel em cima do teclado como mostra a figura.

A aba na parte superior do Controle evitará que o painel se deslize para fora do teclado durante o jogo.

Existem 2 botões de ação nas duas laterais dos Controles Manuais. Os botões superiores, 1 de cada lado, exercem a mesma função para a maior conveniência dos jogadores destros ou canhotos. Os botões inferiores exercem funções diversas. As Funções de todos os botões dependem do cartucho que estiver sendo usado e são diferentes para cada painel de cartucho.

O disco na parte inferior do controle manual é um controle direcional, para aqueles cartuchos nos quais a direção é um fator controlável. Existem 16 direções no disco.

A direção no disco corresponde à direção na tela de TV. PARA CIMA no disco (em direção ao teclado) significa PARA CIMA na tela, e assim por diante. Para maiores indicações, consulte as instruções do cartucho.

Para operar o disco direcional, aperte com o dedo a borda externa, deslizando o dedo em volta da borda, para mudar a direção do objeto que você está dirigindo. Você tem possibilidades de movimentar o objeto em qualquer direção que desejar. Para parar o movimento, basta deixar de apertar o disco. Para que o movimento aconteça você deverá estar apertando o disco em alguma direção.



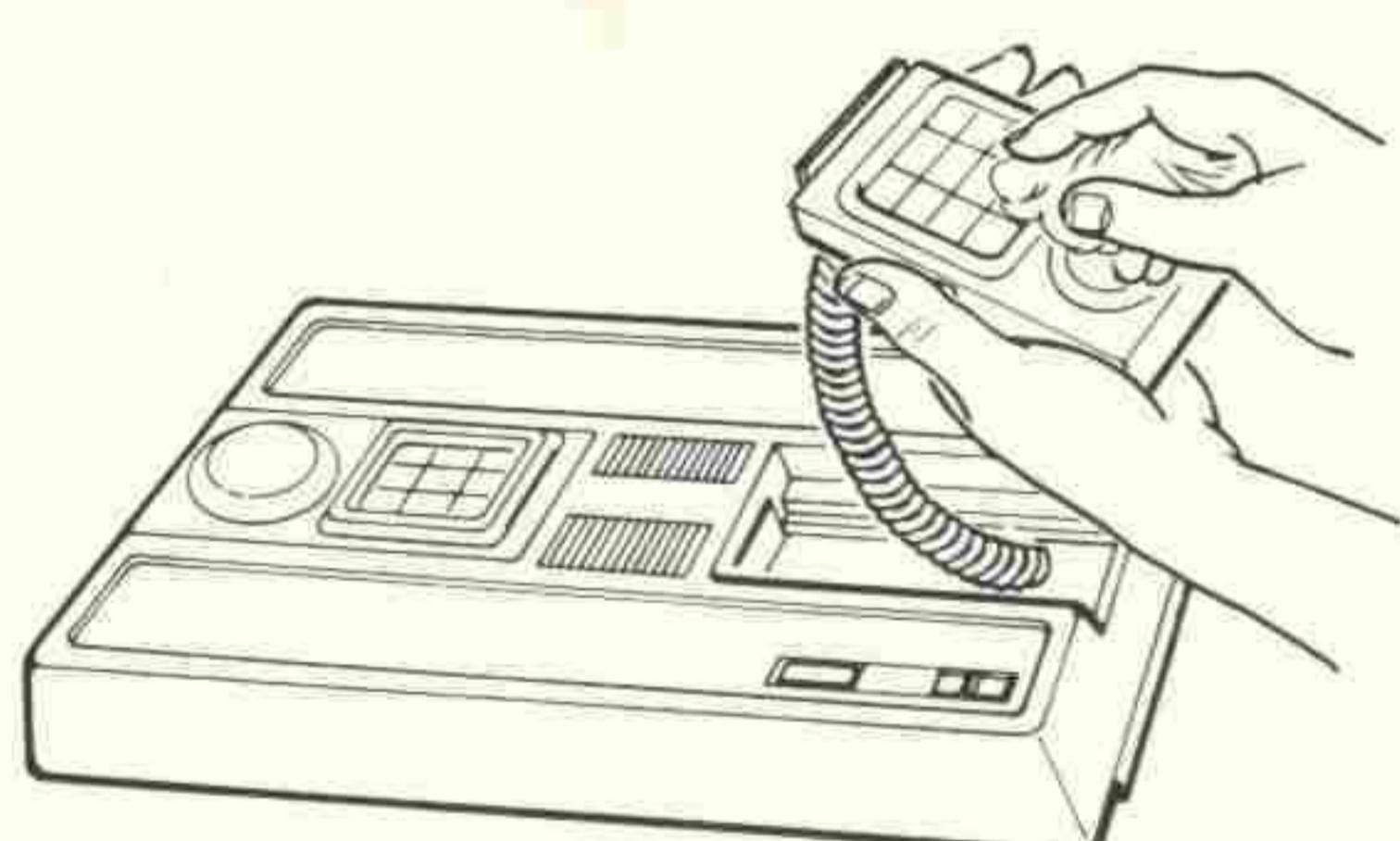
O teclado e o disco não podem ser operados simultaneamente. Mas os botões laterais e o disco direcional podem. Vide instruções do cartucho.

Quando recolocar os controles manuais no console, enrole o cabo por baixo deles, no local correspondente. Para evitar um estiramento excessivo permanente dos cabos em espiral, estes não devem ser puxados para fora até o seu comprimento total.

IMPORTANTE: Quando estiver jogando o seu Intellivision, assegure-se que ambos Controles Manuais sejam retirados das suas cavidades no console mestre. Retire ambos controles manuais, ainda que esteja usando somente um deles no jogo.

COMO CUIDAR DO CONSOLE

O console Intellivision da Mattel Electronics lhe proporcionará muitos momentos de diversão, sempre que seguir algumas regras simples de manutenção. Leia cuidadosamente os seguintes pontos. Eles o ajudarão a tirar o máximo proveito do seu Console:



Não force o cartucho para entrar na fenda correspondente.

Os cartuchos foram projetados de forma a evitar o contato manual com o seu circuito eletrônico.

Todavia, deve-se tomar cuidado de não colocar os dedos no extremo aberto do cartucho. A eletricidade estática, aquela do tipo que você obtém ao esfregar um pente, poderá estragar os sensíveis componentes eletrônicos do cartucho.

Deixe o console na posição Desliga (OFF) enquanto não estiver sendo usado.

Se o console não for utilizado por algum tempo, o cabo da caixa da chave, pode ser desligado e guardado na parte posterior do aparelho de TV enquanto o cabo de força pode ser introduzido dentro do console.

Segure o console com cuidado. Não deixe cair os cartuchos, o console nem os Controles Manuais.

Não suspenda o console nem os controles manuais a partir dos cabos, o que pode resultar em sérios danos.

Evite expor os cartuchos, o console ou os controles manuais a calor excessivo.

Não coloque objetos de grandes tamanhos em cima do console, o que poderá obstruir as aberturas próprias para ventilação do equipamento.

Não derrame líquidos sobre os cartuchos, console ou controles manuais.

Limpe a parte externa do console com um pano macio, levemente umedecido, somente depois de ter colocado a chave "Liga-Desliga" na posição "DESLIGA" e ter desligado o cabo de força da tomada de 120V.

NOTA: É normal que a parte superior do console esquente durante a operação. O canto inferior esquerdo do console, poderá se manter levemente quente ainda que a chave "Liga-Desliga" esteja na posição "DESLIGA".

LISTA DE SOLUÇÕES DE POSSÍVEIS PROBLEMAS

A TELA ESTÁ SEM IMAGEM

Vide código de interrupção e apagamento automático da tela na página 6. Aperte uma tecla qualquer em qualquer um dos controles manuais.

NÃO APARECEM OS PROGRAMAS DE TELEVISÃO

O fio paralelo da caixa da chave não está corretamente ligado aos terminais de VHF do aparelho de TV.

A caixa da chave está na posição "JOGO" (game). Mude para "TV".

O cabo de antena não está corretamente ligado à caixa da chave.

APARECIMENTO DE "ZUMBIDO" OU DISTORÇÃO DE SOM

O aparelho de TV não está devidamente sintonizado. Ajuste os controles até obter um som e uma imagem nítidos.

Interferência de transmissão no canal 3, 4 ou TV por cabo, de alguma estação de televisão especialmente forte na sua região. Desligue os cabos de antena TV-VHF da caixa da chave enquanto estiver jogando, mas deverá religá-los para assistir televisão.

FALTA DE EFEITOS SONOROS NO JOGO

O controle de volume do aparelho de TV está baixo, aumente-o.

O aparelho de TV não está com sintonia fina devidamente ajustada.

NÃO APARECE A IMAGEM DO JOGO OU A TELA ESTÁ EM PRETO E BRANCO

O cartucho não está devidamente inserido.

Cheque todas as conexões; assegure-se que o cabo de força esteja ligado na tomada, e que a força da tomada não tenha sido desligado por alguma chave externa.

Assegure-se de ter sintonizado o canal correto, seja este o canal 3 ou 4.

A caixa de chave de antena está na posição TV, mude-a para a posição "JOGO".

O cabo não está devidamente ajustado na caixa da chave.

A chave "Liga-Desliga" do console não está na posição "LIGA".

O fio paralelo de antena da caixa da chave não está devidamente ligado aos terminais de VHF no aparelho de TV.

UM DOS LADOS DO JOGO NÃO É VISÍVEL NA TELA

Ajuste o controle horizontal no seu aparelho de TV

IMAGEM DO JOGO COM "CHUVISCO" SEMELHANTE A SINAL FRACO

O aparelho de TV não está devidamente ajustado.

Ajuste a sintonia fina, o brilho e os controles de contraste.

Conexões soltas nos terminais de antena do aparelho de TV ou na caixa da chave.

O cabo da caixa da chave não está devidamente ligado.

IMAGEM DO JOGO EMBAÇADA OU TRÊMULA OU FALTA DE COR

Aparelho de TV não devidamente sintonizado. Ajuste a sintonia fina, os controles de saturação e matiz.

Interferência de transmissão no canal 3, 4 ou TV por cabo, de alguma estação de televisão particularmente forte na sua região. Desligue os fios de antena da Caixa da Chave. Ligue-os novamente quando for assistir TV.

NOTA: No caso do console apresentar problemas de funcionamento após as verificações indicadas na "Lista de soluções de possíveis problemas", desligue-o e verifique se o aparelho de TV não está com defeito. Se isto não acontecer, consulte a sua garantia de console sobre informações de conserto.

CERTIFICADO DE GARANTIA

A Digiplay - Equipamentos Eletrônicos da Amazônia Ltda., nos limites fixados neste certificado, assegura, como fabricante, ao comprador-consumidor do aparelho ao lado identificado, através de sua contratada Tecmachine Comércio e Assistência Técnica de Máquinas Ltda., garantia contra qualquer defeito de material ou de fabricação apresentado no prazo de 90 dias, contado a partir da data da emissão da nota fiscal de venda.

Limita-se a responsabilidade da Tecmachine Comércio e Assistência Técnica de Máquinas Ltda. em substituir as peças defeituosas do aparelho, desde que seu técnico credenciado constate falha em condições normais de uso.

A presente garantia ficará sem efeito, se o aparelho sofrer qualquer dano provocado por acidente, incluindo queda, agentes da natureza, uso em desacordo com o manual de instruções, ou, ainda no caso de apresentar sinal de violação de seu selo de garantia, ajuste ou conserto por pessoa não autorizada, bem assim por defeito oriundo de caso fortuito ou força maior.

Obriga-se a Tecmachine Comércio e Assistência Técnica de Máquinas Ltda. a prestar os serviços, tanto gratuitos como remunerados, exclusivamente nas localidades nas quais mantenha oficinas de serviços próprias ou devidamente autorizadas para efetuar consertos nos aparelhos.

O comprador-consumidor residente em outra localidade será, pois, o único responsável pelas despesas e risco de transporte, de ida e volta, do aparelho à oficina da Tecmachine Comércio e Assistência Técnica de Máquinas Ltda.

Se o aparelho for transferido no período de garantia, esta ficará cedida de pleno direito, continuando em vigor até a expiração de seu prazo, contado da data de aquisição pelo primeiro comprador-consumidor.

A presente garantia somente será válida se devidamente preenchida pela Tecmachine Comércio e Assistência Técnica de Máquinas Ltda. ou pelo revendedor no ato de aquisição do aparelho, e não apresentar rasuras ou modificações.

É necessário, ainda, que este certificado seja apresentado juntamente com a nota fiscal a cada solicitação de prestação de serviço de conserto.

CERTIFICADO DE GARANTIA

(Deve ser preenchido pelo revendedor no ato da venda).

Digiplay - Equipamentos Eletrônicos da Amazônia Ltda., dá garantia a este aparelho:

Modelo e n.^o
de Fabricação

Adquirido pelo Sr.:

Endereço

N.^o Bairro

Cidade Estado

Nos termos contidos neste certificado de garantia.

Revendedor:

Carimbo e assinatura

TECMACHINE COMÉRCIO E ASSISTÊNCIA TÉCNICA DE MÁQUINAS LTDA.

OFICINAS DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA

SÃO PAULO – CAPITAL

Bela Vista

Rua 13 de Maio n.^o 900
Tel.: 251-1449
288-0967

Penha

Rua Padre Benedito Camargo n.^o 371
Tel.: 294-0693

Santana

Rua Dr. Olavo Egidio n.^o 172
Tel.: 290-9246

SÃO PAULO – INTERIOR

Piracicaba

Rua Santa Cruz n.^o 653 a 657
Tel.: (0194) 33-1276

Santo André

Rua Prefeito Justino Paixão n.^o 252
Tel.: 449-1933

São José do Rio Preto

Rua Cel. Espínola de Castro n.^o 3277
Tel.: (0172) 32-1625

Sorocaba

Rua Manoel José da Fonseca n.^o 79
Tel.: (0152) 33-9288

Taubaté

Rua Desembargador Paulo de Oliveira Costa n.^o 368

OUTROS ESTADOS

Blumenau – SC

Rua 7 de Setembro n.^o 945 a 949
Tel.: (0473) 22-4061
22-6728

Novo Hamburgo – RS

Rua José de Alencar n.^o 157 a 167
Tel.: (0512) 93-4055

CENTRAL DE ATENDIMENTOS INTELLIVISION

Para sua maior comodidade e rapidez de atendimento, novos postos de serviços estão abertos em todo o país.

Ligue para os telefones:

São Paulo - Capital: 255.8443

São Paulo - Interior e outros Estados: (011) 800-8443

e se informe sobre os endereços mais próximos de você.

Nós pagaremos sua ligação.